

**ESTETIKA VISUAL DAN MAKNA
PUNAKAWAN WAYANG KULIT PURWA:
SEMAR, GARENG, PETRUK, DAN BAGONG**



DISERTASI

**Program Doktor Penciptaan dan Pengkajian Seni
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Minat Utama Pengkajian Seni Rupa**

Bing Bedjo Tanudjaja

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2013**

**ESTETIKA VISUAL DAN MAKNA
PUNAKAWAN WAYANG KULIT PURWA:
SEMAR, GARENG, PETRUK, DAN BAGONG**

DISERTASI

Untuk memperoleh Gelar Doktor
dalam Program Doktor Penciptaan dan Pengkajian Seni
Pada Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Telah dipertahankan Di hadapan
Panitia Ujian Doktor Terbuka



Pada hari: Rabu
Tanggal: 27 November 2013
Jam: 09.00 – 12.00 WIB

Oleh:
Bing Bedjo Tanudjaja
NIM 028 K/S3-DK/08

DISERTASI INI TELAH DISETUJUI

Tanggal:

Oleh:

Promotor,



Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA, PhD
NIP. 19490228 198103 1002

KoPromotor,



Prof. Drs. M Dwi Marianto, MFA, PhD
NIP 19561019 198303 1002

Telah diuji pada Ujian Tahap I (Tertutup)

Tanggal: 11 Juli 2013

Dan disetujui untuk diajukan ke Ujian Tahap II (Terbuka)

PANITIA PENGUJI DISERTASI

Ketua : Prof. Dr. Djohan, MSi

Anggota : 1. Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA, PhD

2. Prof. Drs. M. Dwi Marianto, MFA, PhD

3. Prof. Dr. I Wayan Dana, SST, MHum

4. Prof. Dr. Kasidi, MHum

5. Dr. M. Agus Burhan, MHum

6. Dr. Suastiwi, MDes

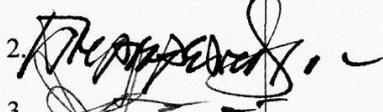
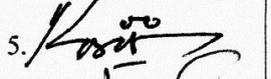
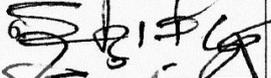
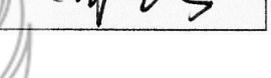
7. Dr. ST. Sunardi

8. Dr. G. Budi Subanar



Ditetapkan dengan Surat Keputusan
Direktur PPs Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Nomor: 510/K.14.04/KEP/2013
Tanggal: 10 Juli 2013

PANITIA PENGUJI DISERTASI

Status	Nama	Tanda Tangan
Ketua	1. Prof. Dr. Djohan, MSi	1. 
Anggota	2. Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA, PhD	2. 
	3. Prof. Drs. M. Dwi Marianto, MFA, PhD	3. 
	4. Prof. Dr. I Wayan Dana, SST, MHum	4. 
	5. Prof. Dr. Kasidi, MHum	5. 
	6. Dr. M. Agus Burhan, MHum	6. 
	7. Dr. Suastiwi, MDes	7. 
	8. Dr. ST. Sunardi	8. 
	9. Dr. G. Budi Subanar	9. 

Direktur,



Profesor Dr. Djohan, MSi
NIP. 196112171994031001

KATA PENGANTAR

Sungguh, hanya karena Kuasa dan Kemurahan Bapa Surgawi melalui PutraNya Yang Tunggal Yesus Kristus sajalah yang pada akhirnya memampukan saya menyelesaikan penulisan disertasi ini.

Penyelesaian disertasi ini juga tak lepas dari peran serta berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini saya menghaturkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Prof. Drs. Soeprpto Soedjono, MFA, PhD, selaku promotor yang dengan kesabaran dan ketulusannya telah memberikan bimbingan, koreksi, dorongan semangat dalam menyelesaikan disertasi ini; kepada Prof. Drs. M. Dwi Marianto, MFA, PhD, sebagai kopromotor yang dengan tekun dan penuh perhatian senantiasa memberikan masukan-masukan yang sangat berarti untuk penulisan disertasi ini. Ucapan terima kasih ini juga saya sampaikan kepada Prof. Dr. AM. Hermien Kusmayati, SST, SU, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Prof. Dr. Djohan, MSi, direktur PPs Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengenyam pendidikan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Terimakasih juga saya haturkan kepada Dr. Rina Martiara, MHum. Selaku KaProdi S3 Institut Seni Indonesia Yogyakarta, serta kepada seluruh staf pengajar program Doktor PPs Institut Seni Indonesia Yogyakarta, antara lain: Prof. Dr. AM. Hermien Kusmayati, SST, SU, Prof. Dr. Djohan, MSi, Prof. Dr. Y. Sumandiyo Hadi, Prof. Dr. Kasidi, MHum, Prof. Dr. I Wayan Dana, SST, MHum, Dr. M. Agus Burhan, MHum, Dr. ST. Sunardi, Dr. Suastiwi, MDes., serta seluruh staf PPs Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Terima kasih kepada Rektor Universitas Kristen Petra Surabaya Prof. Ir. Rolly Intan, M.A.Sc., Dr.Eng, Dekan FSD UK Petra Andrian Dektisa Hagijanto, S.Sn, M.Si, KaProdi Deskomvis UK Petra Ani Wijayanti Suhartono, S.Sn, M.Med.kom. beserta sahabat-sahabat di Prodi Deskomvis UK Petra yang telah memberikan dukungan selama saya menempuh pendidikan S3 ini.

Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada Prof. Drs. Kacung Marijan, MA, PhD, Prof. Dr. Thomas Santoso, M.Si, Dra. Rachma Ida, M.Comms, PhD, atas segala dukungan moril yang telah diberikan sehingga saya dapat menyelesaikan studi.

Terima kasih kepada Bapak Katimo dan rekan-rekan dari Museum Wayang Indonesia, Bapak Sumari beserta rekan-rekan dari PDWI, Ki Mulki dari Cirebon, Bapak Waryo, Dr. Sunarto, yang telah membantu penulis selama proses pencarian data. Kepada Assist. Prof. Sineenart Laedpriwan, Surasak Jamnongsarn, dari Srinakharinwirot University, Bangkok, Thailand, saya ucapkan terima kasih yang tulus atas segala bantuannya selama saya melaksanakan Sandwich LIKE Program di Bangkok.

Terima kasih tak terhingga kepada kedua orang tua, Ayahanda (Alm.) Soepeno Tanudjaja dan Ibunda Erлие Ongko atas kasih sayang dan doa yang tak pernah putus, kepada mereka tulisan ini saya dedikasikan. Serta kepada adik tercinta Poedjiati Tan.

Juga kepada istri tercinta Henny Deviani Goto, kedua permata hati saya Parikesit Tanudjaja dan Aphrodite Tanudjaja yang telah memberikan semangat, kebahagiaan, cinta, dan kasih sayang yang tulus.

Terima kasih kepada teman-teman seangkatan 2008-2009, atas kebersamaannya selama ini, kepada Indro M.P., Koes Yuliadi, Prayanto H.W., Wayan Suardana, Denny, Wahyu Novianto, Tetty Mirwa, Nanang 'Garuda', Robby H., Heni Winahyuningsih, Obed B.W., serta rekan-rekan dari Prodi Seni Grafis dan Prodi Diskomvis ISI Yogyakarta, terima kasih atas segala kerja sama dan bantuannya dalam susah dan senang selama saya menempuh pendidikan S3 di ISI Yogyakarta. Akhirnya, kepada semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, terima kasih yang setulus-tulusnya saya ucapkan atas segala bantuan, bimbingan, dan perhatiannya sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan disertasi ini, kiranya Tuhan melimpahkan Kasih KaruniaNya, Amin.

Yogyakarta, Nopember 2013
Bing Bedjo Tanudjaja



ABSTRACT

THE VISUAL AESTHETICS AND MEANING OF LEATHER PUPPET *PUNAKAWAN*: SEMAR, GARENG, PETRUK, AND BAGONG

Punakawan has a very long history. Since the 12th century of Java, *Punakawan* that appears with distinctive physical and facial characteristics, may appear as characters with variety of roles according to its time. *Punakawan* is a group of figures created by Indonesian artists that can capture the hearts of audiences of performing arts in Indonesia ranging from puppet shows and dance performances to television shows. The arts and cultural diversity in Indonesia make the shapes and visual appearances of *Punakawan* different in each research areas, such as in East Java, Central Java, Yogyakarta, and Cirebon. Each region has its own uniqueness, both in visual appearance and meaning.

When the Mahabharata epic which is an order of the nobles entered and developed in Java, the order was not entirely acceptable. The *Punakawan* characters are an annoying interruption of consensus on a separate order and divide the others by a particular classification as the desire of the ruling. *Punakawan* becomes interesting to study because of an aesthetic order related to strength and power.

Through phases of pre-iconographic description, iconographic analysis, and interpretation iconology, as well as by using other supporting theories in cultural studies research topic, it can be concluded that *Punakawan* as a sub-culture is a strategy of the common people to express its voice of truth against the authorities. Meaning, the tradition of story played by *Punakawan* makes room for criticism, for any impropriety, and to egalitarian attitudes. The space, however, is separated categorically from the center of the political discourse of power, and a form of 'rebellion' against the establishment of artistic idioms and certain aesthetic ideology. *Punakawan* is produced as a myth used by both sides, the authorities and the people who interpret it according to the socio-culture of each region. When used by the authorities, the myths will convey very differently than when it used by the people.

Keywords: *Punakawan*, Sub-culture, Myth, Authority, Rebellion.

ABSTRAK

ESTETIKA VISUAL DAN MAKNA PUNAKAWAN WAYANG KULIT PURWA: SEMAR, GARENG, PETRUK, DAN BAGONG

Punakawan mempunyai perjalanan sejarah yang sangat panjang, sejak abad ke-12, hingga kini Punakawan yang tampil dengan ciri fisik wajah khas, bisa tampil sebagai tokoh dengan berbagai peran sesuai zamannya. Punakawan merupakan tokoh-tokoh ciptaan seniman Indonesia yang mampu merebut hati penonton seni pertunjukan di Indonesia mulai dari pertunjukan wayang kulit, wayang orang, hingga pertunjukan melalui layar kaca. Keanekaragaman seni dan budaya di Indonesia menjadikan bentuk dan tampilan visual Punakawan di setiap daerah penelitian berbeda, seperti di Jawa Timur, Jawa Tengah, Yogyakarta, Cirebon. Masing-masing daerah mempunyai keunikan tersendiri, baik tampilan visual maupun maknanya.

Ketika Mahabharata yang merupakan sebuah epos para bangsawan dengan tatanan yang pasti masuk dan berkembang di Jawa, maka tatanan itu tidak sepenuhnya bisa diterima dan diciptakannya sebuah bentuk protes melalui wujud Punakawan. Mereka merupakan sebuah interupsi yang mengganggu konsensus atas tatanan yang memisahkan dan membagi-bagi sesama berdasarkan klasifikasi tertentu sebagai bagian keinginan yang berkuasa. Punakawan jadi menarik untuk diteliti karena tatanan estetika yang terkait dengan kekuatan dan kekuasaan.

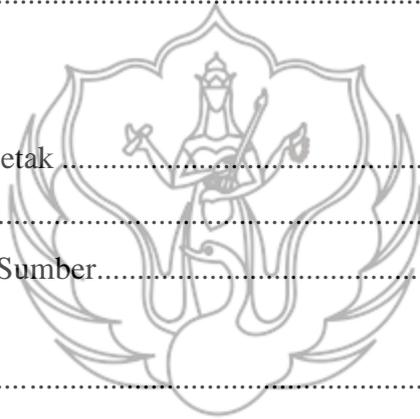
Melalui tahapan deskripsi praikonografis, analisis ikonografis, dan interpretasi ikonologis, serta menggunakan teori-teori pendukung yang lain dalam topik penelitian kajian budaya ini, maka dapat disimpulkan bahwa Punakawan sebagai sub kultur merupakan strategi dari kaum tidak berdaya untuk mendefinisikan ketidak berdayaannya kepada penguasa., artinya, tradisi cerita yang diperankan Punakawan memberi ruang untuk kritik, untuk segala ketidakpatutan, dan untuk sikap-sikap egaliter, tapi ruang itu terpisah secara kategoris dari pusat wacana politik kekuasaan, dan merupakan bentuk 'pemberontakan' terhadap kemapanan idiom artistik dan ideologi estetika tertentu. Punakawan diproduksi sebagai mitos yang digunakan oleh dua belah pihak, yaitu penguasa dan rakyat yang ditafsirkan sesuai sosio kultur daerah masing-masing. Ketika dipakai oleh penguasa, mitos yang disampaikan akan sangat berbeda dengan ketika dipergunakan oleh rakyat.

Kata-kata kunci: Punakawan, Sub kultur, Mitos, Kekuasaan, Pemberontakan.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PRASYARAT GELAR	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRACT	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Idenfikasi dan Lingkup Masalah	8
C. Rumusan masalah	18
D. Tujuan dan Manfaat	19
BAB II TINJAUAN PUSTAKA dan LANDASAN TEORI	
A. Tinjauan Pustaka	20
1. Penelitian tentang Punakawan	20
2. Wayang dan Punakawan	21
B. Landasan Teori	55
1. Ikonografi.....	55
2. Teori Perubahan Sosial	67
3. Teori konstruksi Sosial	72
4. <i>Visual Culture</i> (Budaya Visual)	78
5. <i>Visual Image</i>	93

BAB III METODOLOGI	
A. Pendekatan Penelitian	102
B. Desain Penelitian.....	105
C. Teknik Pengumpulan Data.....	107
D. Teknik Analisa Data	110
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	117
B. Pembahasan	151
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	194
B. Saran-saran.....	195
KEPUSTAKAAN	
A. Naskah Tercetak	196
B. Webtografi	201
C. Daftar Nara Sumber.....	201
GLOSSARIUM	202
LAMPIRAN.....	206



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1

Tokoh Punakawan Wayang kulit Purwa (*gagrag* Yogyakarta), searah jarum jam, Semar, Gareng, Bagong dan Petruk. (sumber: Suwandono, dkk., 1991, *Ensiklopedia Wayang Purwa I (Copendium)*, Jakarta: Balai Pustaka.)..... 5

Gambar 2

Penggunaan ikon-ikon tokoh Punakawan untuk berbagai kepentingan, misalnya untuk nama tempat-tempat usaha, seperti: ‘Toko Emas Semar’, penjual Dawet Ayu, ‘Pecel Pincuk Gareng’, nama-nama produk (kertas rokok bergambar Petruk)..... 6

Gambar 3

Penggunaan tokoh-tokoh Punakawan untuk kepentingan promosi atau iklan sudah digunakan sejak dulu (Diolah dari berbagai sumber) 7

Gambar 4

Tokoh Punakawan dari Wayang Kulit Cirebon (sumber: Ensiklopedi wayang Indonesia Vol 3)..... 10

Gambar 5

Tokoh Punakawan dari Banyumas, Semar, Gareng (atas), Petruk, dan Bawor (bawah) (Diolah dari berbagai sumber)..... 11

Gambar 6

Tokoh Punakawan Jawa Timur, dari kiri ke kanan, Semar, Bagong dan Besut. (Diolah dari berbagai sumber)..... 12

Gambar 7

Tokoh Bagong dalam berbagai tampilan dari Jawa Barat, Jawa Tengah, DIY, dan Jawa Timur (Diolah dari berbagai sumber)..... 12

Gambar 8

Punakawan *gagrag* Surakarta (atas) dan *gagrag* Yogyakarta (bawah) (Diolah dari berbagai sumber).....17

Gambar 9

Petruk dalam versi Yogyakarta dan versi Surakarta (Diolah dari berbagai sumber).....18

Gambar 10 Bentuk-bentuk wayang kulit dari beberapa Negara. (Diolah dari berbagai sumber).....	23
Gambar 11 Tokoh Punakawan Wayang Bali, dari kiri ke kanan, Sangut, Delem, Tualen dan Merdah. (Sumber: ilustrasi S. Haryanto, dari buku S. Haryanto (1995), <i>Bayang-bayang Adiluhung</i> , Semarang: Dahara Prize).....	39
Gambar 12 Tokoh Punakawan Pak Dogol dan kawan-kawannya dari Malaysia (Diolah dari berbagai sumber).....	40
Gambar 13 Tokoh-tokoh Joker dalam pertunjukan Nang Talung dari Thailand Selatan (Diolah dari berbagai sumber).....	40
Gambar 14 Tokoh Hacivat dan Karagheuz serta tokoh-tokoh yang lain dari Turki (Diolah dari berbagai sumber).....	40
Gambar 15 Komik strip karya Indri Soedono. Komik boleh jadi adalah dokumen berharga untuk memahami masyarakat yang diwakilinya. Komik sebagai sebuah medium, di dalamnya merefleksikan semangat zamannya sendiri. Sebuah fase sejarah perkembangan masyarakat.....	51
Gambar 16 Cerita komik Petruk Gareng yang populer pada tahun 60 – 70an. Penampilan mereka yang serba melarat dengan konservatisme terhadap nilai-nilai desa harus berhadapan dengan realitas serba modern dan serba urban seolah mewakili para pembaca setianya. (sumber: koleksi pribadi)	52
Gambar 17 Punakawan tidak hanya menjadi abdi, mereka bahkan bisa naik ke puncak struktur kekuasaan menjadi raja. (Punakawan jadi Raja) (Diolah dari berbagai sumber).....	53
Gambar 18 Punakawan berubah menjadi perempuan dalam kisah 'Prabu Anom Kakrasana Menikah dengan Dewi Erowati'. (Diolah dari berbagai sumber).....	54

Gambar 19

Tokoh Punakawan yang tampil di televisi dalam acara Ria Jenaka (ditayangkan mulai Maret 1981 oleh TVRI) (Sumber: <http://lapanpuluhan.blogspot.com/2006/01/ria-jenaka.html>) 82

Gambar 20

Tokoh Punakawan yang kemudian juga tampil dalam acara Kesenian Tradisional di Indosiar pada tahun 2000an. Seni pertunjukan merupakan seni yang paling tua dalam peradaban manusia. Dalam komunikasi seni ini terikat dengan ruang dan waktu sebenarnya, seperti dalam teater, musik panggung, dan sejenisnya. (Sumber: http://laetitiamozz.blogspot.com/2007_08_01_archive.html) 83

Gambar 21

Lukisan kaca karya seniman Arini dari Solo dengan ukuran masing-masing 52 X 38 cm., di publikasikan dalam bentuk barang cetakan oleh Lontar Foundation 84

Gambar 22

Punakawan karya Chris Lie yang diterbitkan oleh PT Concept Media 2008 92

Gambar 23

Kanan. Sirup dan Lemonade Tjap Petruk, Produksi Oey Yoe Gie Sing, Semarang, 1941; Kiri. Tenunan Tjap Petruk, Ing Ho Bie, Bandung, 1949 (sumber: *Tjap Petroek*, Hermanu (ed.), 2004, Yogyakarta : Bentara Budaya.) 96

Gambar 24

Kanan, Tokoh-tokoh Punakawan karya B. Margana (*Bab kasangsaranipun kaum batik*) terbit pada tanggal 16 Januari 1937. Kiri, dengan judul *Jagongan ing terang bulan*, terbit tanggal 15 Juli 1933, yang dimuat dalam Majalah Kejawen terbitan Balai pustaka (sumber: *Tjap Petroek*, Hermanu (ed.), 2004, Yogyakarta: Bentara Budaya.)..... 96

Gambar 25

Punakawan yang tampil di media cetak yang berbeda, masing-masing menyampaikan pesan yang berbeda, karya seni rupa dengan narasi-narasi sosial dijadikan aparatus penting untuk membantu kelompok kepentingan. (Diolah dari berbagai sumber) 97

Gambar 26

Mata uang (*gobog*) pada zaman Majapahit (abad XV), Bentuk tokoh Semar sudah mirip seperti tokoh Semar yang ada saat ini. (sumber: *Majapahit, Trowulan* 2006, h. 114 –119.)..... 120

Gambar 27 Punakawan <i>gagrag</i> Yogyakarta (Koleksi dan foto: Pribadi, 2009)	127
Gambar 28 Bentuk-bentuk mata wayang kulit <i>gagrag</i> Yogyakarta (Sumber: <i>Ensiklopedia Wayang Indonesia</i> Jilid 3 (2009), h. 890)	128
Gambar 29 Bentuk-bentuk mata wayang kulit <i>gagrag</i> Surakarta (Sumber: <i>Ensiklopedia Wayang Indonesia</i> Jilid 3 (2009), h. 891)	129
Gambar 30 Bentuk-bentuk hidung wayang kulit <i>gagrag</i> Yogyakarta dan Surakarta (Sumber: <i>Ensiklopedia Wayang Indonesia</i> Jilid 2 (2009), h. 635-636)	129
Gambar 31 Punakawan <i>gagrag</i> Surakarta (Koleksi Museum Wayang Indonesia, foto: Denny, 2010)	131
Gambar 32 Tokoh Bawor secara visual mempunyai perbedaan dengan tokoh Bagong <i>gagrag</i> Yogyakarta maupun <i>gagrag</i> Surakarta.	133
Gambar 33 Bawor memiliki dahi yang lebih menonjol ke depan, ubun-ubun yang datar dan cenderung melengkung ke dalam, memiliki mata yang lebih lebar dibanding tokoh Bagong dari Surakarta dan Yogyakarta dengan posisi kepala menunduk.....	134
Gambar 34 Punakawan <i>gagrag</i> Banyumas (Koleksi Museum Wayang Indonesia, foto: Denny, 2011)	136
Gambar 35 Visual Sabdopalon (gambar kiri) dan Nayogenggong (gambar kanan) dalam cerita Damarwulan, (sumber : <i>Ensiklopedia Wayang Indonesia</i> jilid 4, hal 1109 dan jilid 5, hal 942).....	139
Gambar 36 Jumlah Punakawan dalam wayang Jawa Timuran dapat dijumpai pada cerita-cerita Panji yang menampilkan Bancak dan Doyok.....	140

Gambar 37 Punakawan <i>gagrag</i> Jawa Timur (Koleksi: bpk. Yudith, foto: Robby Hidayat, 2011)	141
Gambar 38 Bentuk gelung cupit Urang	143
Gambar 39 Hasil seni lukis wayang juga diminati oleh masyarakat penggemarnya untuk dipajang dan dinikmati keindahannya.....	145
Gambar 40 Semakin eratnya hubungan antara <i>pakeliran</i> wayang kulit Cirebon dengan kehidupan masyarakatnya, seni lukis wayang Cirebonpun ikut berkembang, seperti lukisan kaca Cirebon Karya:Rastika/Kusdono(Cirebon).63x120cm.2004.....	146
Gambar 41 Punakawan <i>gagrag</i> Cirebon (Koleksi Ki Mulki, foto: Waryo, 2011)	149
Gambar 42 Tipologi Punakawan dari Cirebon, Yogyakarta, Surakarta, Banyumas, dan Jawa Timur.....	150
Gambar 43 Bentuk tangan dan asesoris yang dikenakan Punakawan <i>gagrag</i> Yogyakarta (sumber: Sagio dan Samsugi, 1991, <i>Wayang Kulit Gagrag Yogyakarta, Morfologi, Tatahan, Sunggingan dan teknik Pembuatannya,</i> Jakarta: CV. Haji Masagung.)	154

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berangkat dari kebiasaan masa kecil tinggal di sebuah desa di Jawa Timur, di tahun 70an, seakan sudah menjadi kebiasaan, masyarakat setempat sering menyelenggarakan pertunjukan kesenian wayang kulit ketika punya hajatan. Pada saat acara wayang kulit digelar (biasanya semalam suntuk), penonton yang hadir bukan hanya masyarakat dari dusun setempat, melainkan juga dari berbagai dusun sekitarnya. Pertunjukan kesenian wayang kulit selalu dikaitkan dengan suatu upacara, misalnya untuk keperluan upacara khitanan, bersih desa, menyingkirkan malapetaka dan bahaya. Hal tersebut sangat erat dengan kebiasaan dan adat-istiadat setempat. Ketika seseorang menonton wayang, maka langsung dapat menerka pertunjukan wayang tersebut untuk keperluan apa. Hal ini dapat dilihat langsung pada cerita yang dimainkan dalam keperluan sebagai upacara menyambut panen atau untuk *ngruwat*.

Suasana pertunjukan kesenian wayang kulit diramaikan oleh para pedagang yang menjual berbagai macam dagangan, diantaranya: makanan kecil, rokok, dan mainan anak-anak. Dalam setiap pertunjukan kesenian wayang kulit, daerah sekitar tempat pertunjukan tiba-tiba penuh dengan para pedagang asongan, kios, dan warung. Gambaran ini menunjukkan bahwa penonton wayang tidak harus mengkonsentrasikan perhatian mereka pada tontonan. Saling berinteraksi dan berbelanja di pasar kaget tersebut merupakan salah satu aktivitas yang biasa dilakukan dalam masyarakat komunal. Pertunjukan kesenian wayang kulit pada tahun 70an itu merupakan hiburan utama bagi masyarakat. Televisi, surat kabar, komik, dan radio sangat terbatas di desa-desa, di Indonesia.

Selain sebagai hiburan, masyarakat pada umumnya memahami pertunjukan kesenian rakyat seperti pertunjukan kesenian wayang kulit sebagai bentuk-bentuk ekspresi kultural yang hadir dari pengalaman hidup warga suatu kelompok masyarakat. Hal ini dilakukan oleh warga masyarakat itu sendiri, dan dimainkan atau diselenggarakan terutama untuk memenuhi kebutuhan mereka sendiri. Dalam pengertian ini, rakyat atau warga masyarakat menempati posisi sentral dalam kehidupan pertunjukan kesenian rakyat. Secara agak berlebihan bisa dikatakan hidup atau matinya suatu pertunjukan kesenian rakyat merupakan kehendak masyarakat pemilik pertunjukan kesenian rakyat itu sendiri karena senyatanya masyarakat tidak lagi (atau bahkan tidak pernah) merupakan satuan sosial yang sepenuhnya otonom, bulat-utuh, dan sama sekali terpisah dari satuan sosial lainnya. Kehidupan setiap masyarakat senantiasa terkait dengan jaringan-jaringan satuan sosial-ekonomi-politik yang lebih besar. Hal-hal yang terjadi pada konteks yang lebih luas, sedikit banyak selalu memberi pengaruh pada kehidupan masyarakat, termasuk dalam hal ini adalah pertunjukan kesenian rakyat mereka. Bisa dikatakan bahwa *stakeholders* pertunjukan kesenian rakyat tidak lagi hanya terdiri dari unsur-unsur masyarakat setempat saja, melainkan juga meliputi pemerintah setempat, lembaga pendidikan dan agama, maupun lembaga ekonomi. Kelangsungan hidup pertunjukan kesenian rakyat sebenarnya merupakan hasil dan bentuk relasi antara masyarakat pemilik pertunjukan kesenian rakyat dengan pemangku kepentingan yang lain.

Setiap pagelaran kesenian wayang kulit selalu ada bagian pertunjukan yang ditunggu oleh banyak penonton, yaitu adegan *gara-gara* yang menampilkan para Punakawan. Punakawan tidak hanya tampil sebagai penghibur atau pelawak,

Punakawan bisa mempunyai makna yang lebih dari sekedar pelawak manakala membicarakannya dalam hubungan dengan kekuasaan. Kehadirannya di tengah-tengah suatu karya yang mapan menunjukkan kemampuan yang luar biasa dari para seniman Nusantara. Punakawan merupakan ekspresi yang mencerminkan kenyataan lain, kenyataan yang sesungguhnya tentang kekuasaan yang diterjemahkan sebagai perpaduan berbagai tatanan, bukan hanya atas dasar penaklukan dan penguasaan. Punakawan merupakan sosok-sosok yang berada di pusaran tahta dan tatanan. Kehadiran Punakawan merupakan suatu heterogenitas: mereka satria tetapi juga rakyat jelata, mereka 'gusti' dan juga 'kawula', mereka hamba yang berasal dari tahta, dan tahta yang berasal dari hamba. Mereka selalu hadir dan *tan ana wekasane* (tidak ada akhirnya).

Punakawan merupakan bagian dari dunia wayang yang hanya ada di Indonesia, karena di dalam cerita asli pewayangan di India tidak ada tokoh Punakawan. Kesenian wayang sendiri sudah ada sejak sebelum kebudayaan Hindu masuk ke Indonesia dan melekat begitu kuat dalam kebudayaan Jawa.¹

Para dalang menyampaikan petuah-petuah tentang kebenaran/mencegah kemungkarannya melalui Punakawan lewat adegan pada sesi *gara-gara* yang pada awalnya harus memberi peringatan dengan baik, jika tidak mau, maka diberi peringatan yang lebih keras, jika masih tidak mau, maka dapat menggunakan kemampuan maksimal dalam mengupayakan penegakan kebenaran. Adegan pada sesi *gara-gara* ini menggambarkan atau membeberkan bentuk-bentuk kesalahan, dari yang samar-samar sampai yang kelihatan jelas melalui berbagai ungkapan

¹ Marcel Bonneff dalam Komik Indonesia, menyebutkan bahwa kehadiran Punakawan yang tidak dikenal dalam tradisi India, merupakan bukti peninggalan kepercayaan sebelum masuknya agama Hindu. Mereka tampil sebagai juru bicara rakyat atau symbol jatidiri Jawa., (Marcel Bonneff, *Komik Indonesia*, Kepustakaan Populer Gramedia, Jakarta 1998, h. 123)

humor atau metaforis. Pesan yang disampaikan sang dalang, bahwa keberhasilan tokoh ksatria dalam mencapai cita-citanya sangat bergantung kepada Punakawan. Jika sang ksatria bersikap rendah hati mampu membina hubungan yang harmonis dengan Punakawan, mau terbuka untuk mendengarkan dan melaksanakan saran dari tokoh Punakawan, dan rela menjalani hidup sederhana, niscaya keberhasilan akan tercapai, namun jika terjadi sebaliknya, kegagalanlah yang didapat.

Tokoh Punakawan di Jawa, khususnya Yogyakarta dan Surakarta terdiri dari Semar, Nala Gareng, Petruk dan Bagong dibuat sedemikian rupa mendekati kondisi masyarakat Jawa yang beraneka ragam, karakternya mengindikasikan bermacam-macam peran, diantaranya penasehat para ksatria, penghibur, kritisi sosial, badut, tokoh penjaga kebenaran dan kebajikan.





Gambar 3. Tokoh Punakawan Wayang kulit Purwa (*gagrag* Yogyakarta), searah jarum jam, Semar, Gareng, Bagong, dan Petruk.

Tokoh Punakawan bisa lepas meninggalkan dunia wayang dan menjelma menjadi berbagai karakter di luar pakem wayang. Melalui sedikit pengamatan, maka terlihat bahwa Punakawan masih lekat dalam kehidupan masyarakat hingga

kini, terutama dalam kehidupan masyarakat Jawa. Hal ini bisa terlihat dalam penggunaan ikon-ikon tokoh Punakawan untuk berbagai kepentingan, misalnya untuk nama tempat-tempat usaha, seperti: ‘Bah Petruk’, ‘Pecel Pincuk Gareng’, ‘Toko Emas Semar’, ‘Batik cap Semar’, nama-nama produk (Rokok dan kertas rokok cap Petruk, sirup, Teh cap Gara-gara), atau ada merek usaha kecil yang menggunakan ikon-ikon Punakawan, misalnya penjual Dawet Ayu. Pada pikulan si penjual memakai boneka pipih Semar dan Gareng. Produk-produk T-Shirt yang bergambar tokoh-tokoh Punakawan. Punakawan juga menjadi ikon selamat datang di beberapa kota. Punakawan dalam seni pertunjukan maupun dalam seni visual lainnya menarik karena mampu mengkomedikan ‘tragedi’ hingga pada masa tertentu menjadi komedi yang tragis.



Gambar 4. Penggunaan ikon-ikon tokoh Punakawan untuk berbagai kepentingan, misalnya untuk nama tempat-tempat usaha, seperti: ‘Toko Emas Semar’, penjual Dawet Ayu, ‘Pecel Pincuk Gareng’, nama-nama produk (kertas rokok bergambar Petruk).



Gambar 5. Penggunaan tokoh-tokoh Punakawan untuk kepentingan promosi atau iklan sudah digunakan sejak tahun 50an. (Diolah dari berbagai sumber)

Punakawan sendiri merupakan tokoh yang luar biasa, karena dari merekalah dapat banyak diambil hikmah bahkan dengan tanpa terasa sebenarnya menertawakan diri sendiri. Petuah-petuah yang arif dari tokoh-tokoh tersebut sebenarnya mengajarkan filsafat kehidupan yang sudah dibentuk dan disampaikan oleh para leluhur masyarakat Jawa sejak ribuan tahun lalu (Kasidi, 25 Januari 2010).

Bila dicermati satu persatu, masing-masing tokoh Punakawan memiliki kekhususan. Bentuknya beraneka ragam representasi dari kekurangan-kekurangan dari manusia yang digambarkan secara berlebihan (dikarikaturkan), sehingga

wujudnya menjadi aneh dan lucu, yang menunjukkan bahwa di balik kekurangan pasti ada kelebihan. Untuk dapat memaknai, memahami, dan menterjemahkan simbol-simbol yang tersirat dari bentuk-bentuk Punakawan dibutuhkan penafsiran yang tepat dan akurat, sehingga tidak terjadi salah interpretasi dalam memaknainya (Sunarto, 16 januari 2010).

Beberapa lakon atau kisah yang diperankan oleh Punakawan merupakan *pasemon* (perlambang). Meskipun *pasemon* tersebut membangkitkan pembuatan makna, dia tidak secara eksplisit menentukan makna yang ada dalam pembacaan potensialnya. Kisah-kisah yang diperankan oleh Punakawan tersebut digubah dengan indah sebagai undangan kepada lawan bicara atau *text readers* untuk menciptakan bagi dirinya suatu makna tertentu.

Ketika Mahabharata yang merupakan sebuah epos para bangsawan dengan tatanan yang pasti masuk dan berkembang di Jawa, maka tatanan itu tidak sepenuhnya bisa diterima dan diciptakannya sebuah bentuk protes melalui wujud Punakawan. Melalui topik kajian visual, bentuk-bentuk Punakawan menarik untuk diteliti karena tatanan estetik yang terkait dengan kekuatan dan kekuasaan, karena berfokus bagaimana budaya dipengaruhi oleh budaya yang kuat dan dominan.

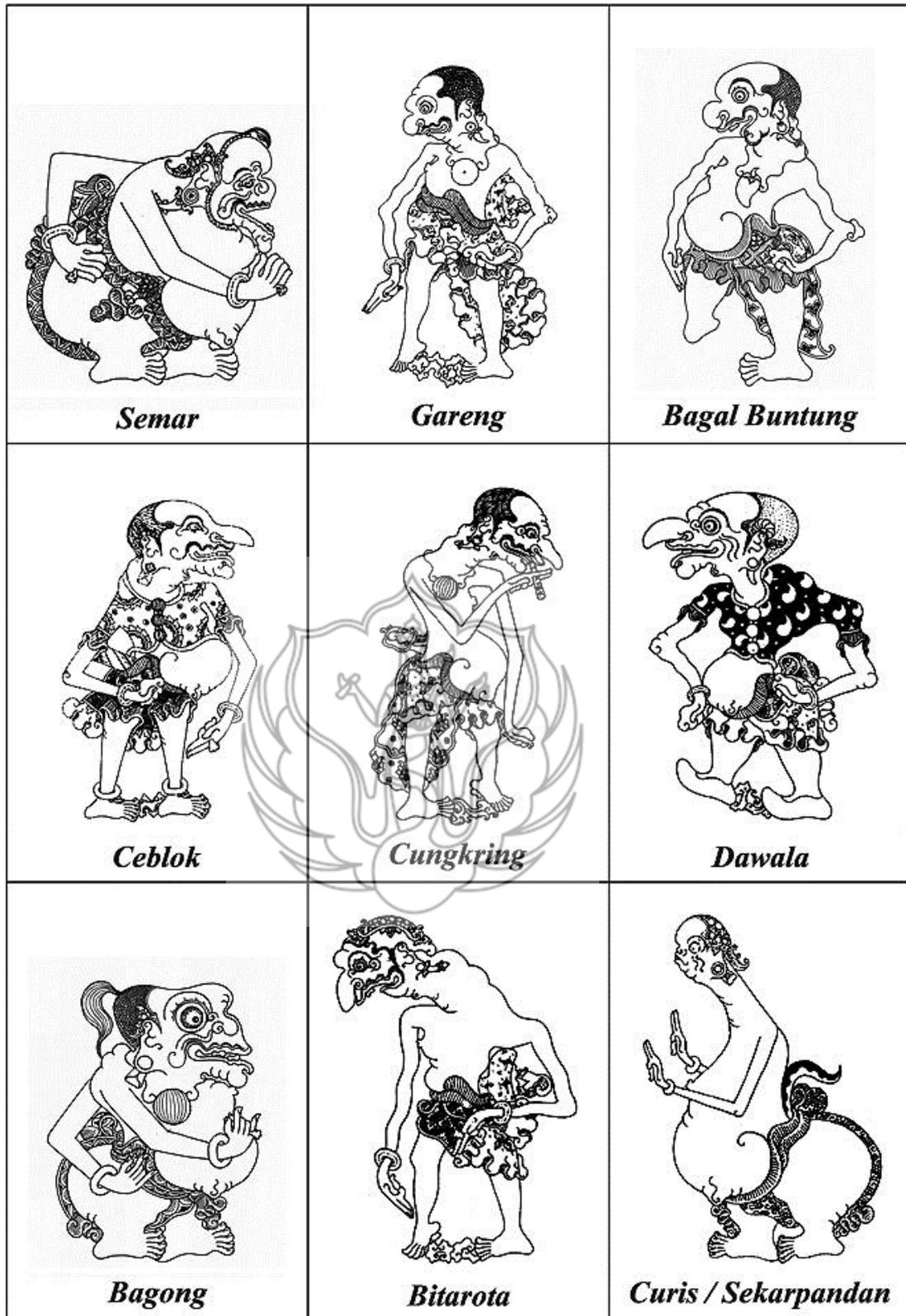
B. Identifikasi dan Lingkup Masalah

Objek yang dianalisis dalam penelitian ini adalah *visual image* dari tokoh-tokoh Punakawan wayang kulit pengikut Pandawa dari Yogyakarta dengan membandingkan Punakawan pengikut Pandawa dari Jawa Tengah (Surakarta dan Banyumas), Punakawan pengikut Pandawa dari Jawa Barat (Cirebon), dan Punakawan pengikut Pandawa dari Jawa Timur, karena setiap tokoh Punakawan

dari daerah-daerah tersebut memiliki perbedaan bentuk visual. Pewayangan gaya Yogyakarta dan Surakarta menampilkan empat orang Punakawan golongan kesatria, Semar dengan ketiga anaknya, yaitu Gareng, Petruk, dan Bagong. Di Banyumas lebih dikenal sebagai Semar, Gareng, Petruk, dan Bawor. Di Jawa Timur tokoh wayang kulit Punakawan terdiri dari Semar, Bagong, dan Besut. Di Cirebon bahkan jumlah Punakawan yang ada bukan hanya empat tokoh, tetapi sembilan, yaitu: Semar, Curis (Sekarpandan), Cungkring, Gareng, Bagong, Dawala, Ceblok, Bitarota, dan Bagalbuntung.

Punakawan *gagrag* Yogyakarta dijadikan objek analisis karena secara visual, tatanan estetikanya dan bentuk figur *physiognomy* yang berbeda satu sama lain.





Gambar 6. Tokoh-tokoh Punakawan dari Wayang Kulit Cirebon

Punakawan yang tampil dalam pagelaran wayang kulit *gagrag* Banyumas, selain Semar, Gareng, dan Petruk, ada tokoh bernama Bawor. Tokoh Bawor secara visual mempunyai perbedaan dengan tokoh Bagong *gagrag* Surakarta maupun *gagrag* Yogyakarta.

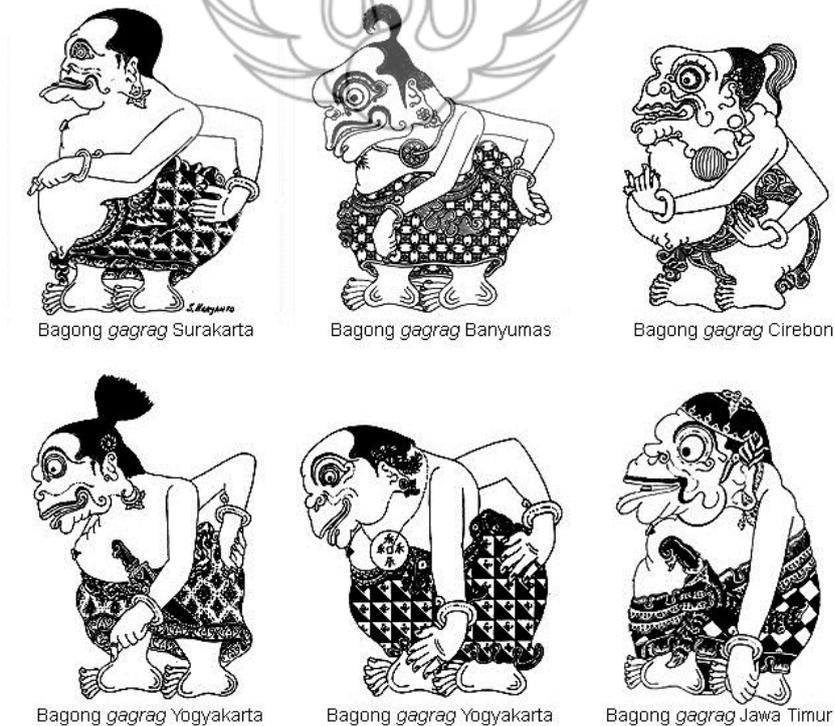


Gambar 7. Tokoh Punakawan dari Banyumas, Semar, Gareng (atas), Petruk, dan Bawor (bawah)

Punakawan dalam wayang kulit Jawa Timuran adalah Semar yang hanya memiliki satu orang anak saja, yaitu Bagong Mangundiwangsa atau Mangun Hadiwangsa, namun dalam perkembangannya, Punakawan wayang kulit di Jawa Timur bertambah, yaitu Besut dengan perwujudan seperti Bagong hanya bentuk tubuhnya lebih kecil. Besut dalam wayang kulit Jawa Timuran berperan sebagai anak Bagong.

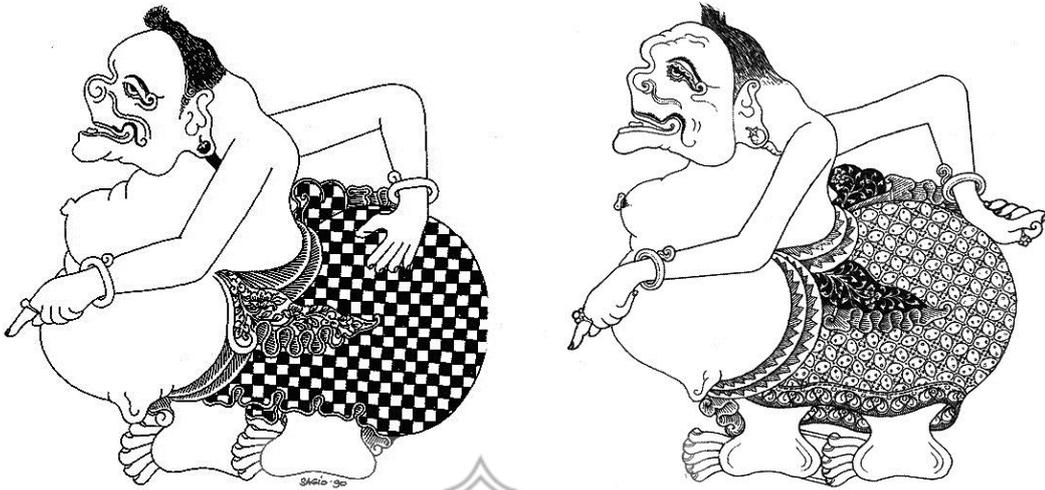


Gambar 8. Tokoh Punakawan Jawa Timur, dari kiri ke kanan, Semar, Bagong dan Besut.



Gambar 9. Tokoh Bagong dalam berbagai tampilan dari Surakarta, Banyumas, Cirebon, Yogyakarta, dan Jawa Timur. (ilustrasi: S. Haryanto)

Semar, Nala Gareng, Petruk dan Bagong dalam wayang kulit purwa gaya Yogyakarta maupun Surakarta memiliki karakter visual yang berbeda dengan Punakawan dari daerah lain.



Semar

Pengasuh para Pandawa, ia juga bernama Hyang Ismaya. Meskipun berwujud manusia jelek, namun memiliki kesaktian yang sangat tinggi bahkan melebihi para dewa. Semar memiliki bentuk fisik yang sangat unik, tubuhnya gemuk bulat. Semar selalu tersenyum, tetapi bermata sembab (*rembes*). Wajahnya tua tetapi potongan rambutnya bergaya kuncung seperti anak kecil. Ia berkelamin laki-laki, tetapi memiliki payudara seperti perempuan. Ia penjelmaan dewa, tetapi hidup sebagai rakyat jelata.



Gareng

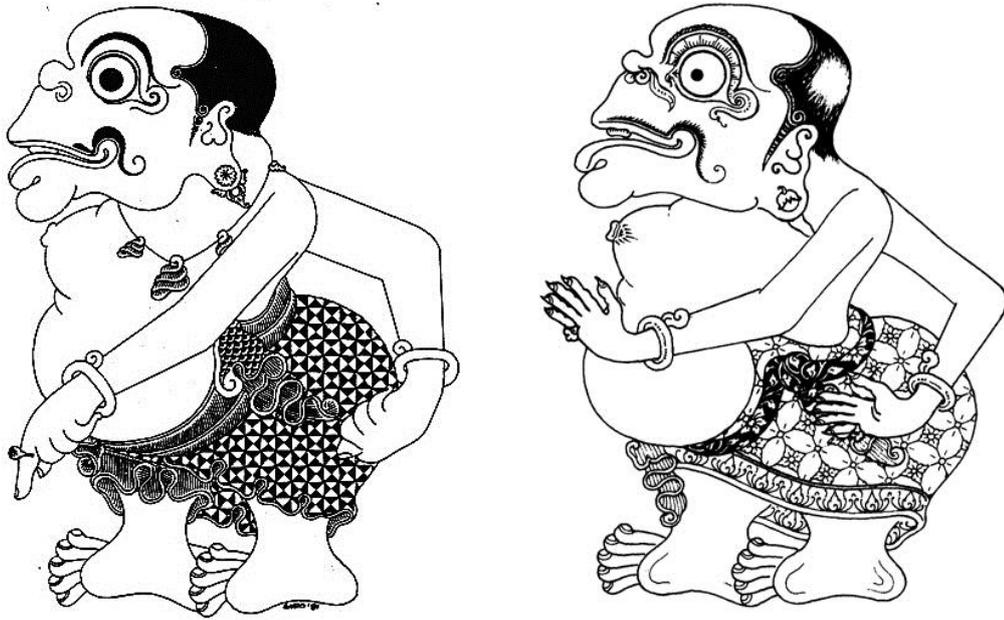
Putra Semar yang berarti pujaan atau didapatkan dengan memuja. Nalagareng adalah seorang yang tidak pandai bicara, apa yang dikatakannya kadang-kadang serba salah, tetapi sangat lucu dan menggelikan. Pernah menjadi raja di *Paranggumiwang* dan bernama *Pandubergola*. Gareng diangkat sebagai raja atas nama Dewi Sumbadra, kesaktiannya hanya bisa dikalahkan oleh Petruk. Ciri utama Gareng adalah mempunyai mata *keru* (juling), hidungnya bulat, tangan *ceko* (bengkok berkelok) dan berkaki pincang (kaki depan lebih pendek dari kaki belakang sehingga harus berjinjit ketika sedang berjalan).



Petruk

Putra Semar yang bermuka manis dengan senyuman yang menarik hati, pandai berbicara dan juga sangat lucu. Petruk suka menyindir ketidak benaran dengan lawakan-lawakannya. Pernah menjadi raja di negeri *Ngrancang Kencana* dengan bernama *Helgeduelbeh* yang dikisahkan pernah melarikan ajimat *Kalimasada* dan tidak ada yang dapat mengalahkannya selain Gareng.² Petruk dan Punakawan yang lain (Semar, Gareng dan Bagong) selalu hidup di dalam suasana kerukunan sebagai satu keluarga.

² Hardjowirogo, 1989, *Sejarah Wayang Purwa*, Jakarta: Balai Pustaka., h. 224 – 231

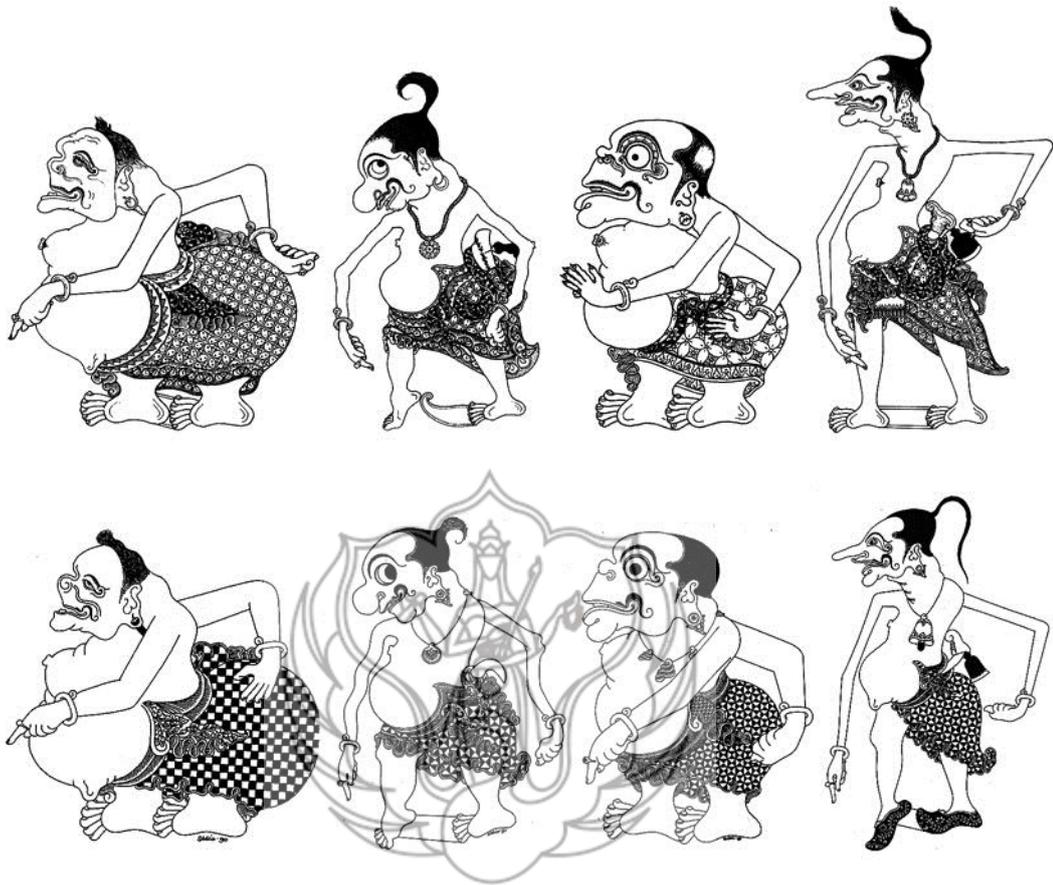


Bagong

Bagong berarti bayangan Semar. Ketika diturunkan ke dunia, dewa bersabda pada Semar bahwa bayangannya yang akan menjadi temannya. Seketika itu juga bayangannya berubah wujud menjadi Bagong, yang memiliki sifat lancang dan berlagak bodoh, tetapi sangat lucu.

Ciri utama Bagong adalah sebagaimana namanya, mempunyai sisa rambut yang terdapat di belakang. Rambut ini disebut *gombak* atau Bagong. Begitulah Bagong, mempunyai *gombak* atau sisa rambut yang ada di belakang. Bermata bulat besar, mulutnya *dower* ke depan.

Punakawan gaya atau *gagrag* Surakarta dan Yogyakarta memang ada perbedaan dari sisi visualnya, baik ornamen, corak, maupun figurnya, seperti berikut,



Gambar 10. Punakawan *gagrag* Surakarta (atas) dan *gagrag* Yogyakarta (bawah)

Dari karakter yang dimiliki Punakawan tersebut, maka Punakawan merupakan medium yang bisa untuk menyampaikan misi dan kritik karena sifatnya yang komunikatif sehingga diharapkan mampu untuk berkomunikasi dengan *audience*. Pada awalnya Punakawan tampil pada sesi *gara-gara* atau tampil lepas dalam pertunjukan Wayang Orang, Ketoprak, atau pertunjukan kesenian rakyat yang lain seperti Dagelan Mataraman atau Ludruk.



Gambar 11. Salah satu tokoh Punakawan (Petruk), dalam versi Yogyakarta dan versi Surakarta.

Visual image Punakawan dalam penelitian ini diangkat dari karya-karya wayang kulit yang ada di Cirebon, Banyumas, Yogyakarta, Surakarta, dan Jawa Timur. Karya-karya *visual image* Punakawan dalam wayang kulit Purwa diasumsikan lebih banyak menceritakan realitas sosial yang disampaikan dengan menggunakan media 2 dimensi yang dipublikasikan melalui sebuah medium. Reproduksi realitas melalui media merupakan representasi tarik ulur ideologi atau sistem nilai yang mempunyai kepentingan yang berbeda satu sama lain. Dalam hal ini, media tidak hanya memainkan perannya sekedar sebagai instrumen pasif yang tidak dinamis dalam proses rekonstruksi budaya, tetapi media tetap menjadi realitas sosial yang dinamis.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah konstruksi estetika visual Punakawan Wayang Purwa: Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong ditinjau dengan perangkat analisis ikonografis dan ikonologis?

2. Apa makna yang terkandung dalam visual Punakawan Wayang Purwa: Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong?

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penelitian

a. Mendeskripsikan konstruksi estetika visual Punakawan Wayang Purwa: Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong ditinjau dengan perangkat analisis ikonografis dan ikonologis

b. Mengevaluasi pemaknaan visual Punakawan Wayang Purwa: Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong ditinjau dengan perangkat analisis ikonografis dan ikonologis.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi gambaran kepada masyarakat mengenai interelasi situasi sosial dengan kebudayaan, yang memicu lahirnya bentuk *visual image* Punakawan pada satu masa tertentu.

Melalui penelitian ini dapat dikembangkan kerangka pendekatan dan metode analisis segi perupaian untuk diaplikasikan kepada penelitian lebih lanjut, baik untuk bidang seni rupa yang lain maupun untuk bidang komunikasi visual yang lain.